

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatkan jumlah dan kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan juga merupakan dasar bagi kemajuan suatu negara. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Bab I Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara termasuk dalam kekuatan tersebut. Pemerintah Republik Indonesia (2021) menyatakan bahwa pendidikan sangat penting untuk membentuk individu secara menyeluruh, bukan hanya dari segi pengetahuan, tetapi juga dari segi spiritual, moral, dan kemampuan sosial. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang mendukung tercapainya semua tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk program wajib 12 tahun. Margiyanti & Maulia (2023) menyatakan hal itu.

Margiyanti & Maulia (2023) mengatakan bahwa meskipun pemerintah telah menetapkan banyak kebijakan dan program pendidikan, masih ada banyak masalah yang harus diselesaikan. Peningkatan kualitas adalah salah satunya. Nasution (2020) menjelaskan bahwa ada banyak hambatan dalam upaya meningkatkan

kualitas pendidikan; salah satunya adalah ketimpangan pendidikan. Kualitas tenaga pendidik serta ketersediaan sarana dan prasarana menunjukkan ketidaksesuaian. Kondisi tersebut berdampak pada proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa rendah. Banyak faktor, baik dari dalam diri siswa maupun lingkungan luar, bertanggung jawab atas hasil belajar rendah ini. Agusti & Aslam (2022) menyatakan bahwa faktor internal termasuk kurangnya keinginan siswa untuk belajar, kesulitan memahami materi, dan kurangnya minat siswa dalam membaca dan menulis. Faktor eksternal lainnya, menurut Margiyanti & Maulia (2023), termasuk penggunaan metode pembelajaran yang tidak menarik, jumlah fasilitas belajar yang terbatas, dan kurangnya pelatihan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang berhasil sangat penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan.

Idealnya, proses pembelajaran dirancang dengan cara yang memungkinkan setiap siswa berpartisipasi secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Prameswara & Pius (2023), peran guru sangat penting dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara menyeluruh dalam kegiatan belajar. Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih kurang memahami tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Akibatnya, proses pembelajaran sering kali hanya berkonsentrasi pada penyampaian bahan tanpa mempertimbangkan model dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Selain itu, Prameswara & Pius (2023) menunjukkan bahwa banyak pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau tradisional. Kondisi ini menghalangi tujuan pembangunan dan tujuan pendidikan nasional. Seringkali, model pembelajaran hanya satu arah dan tidak melibatkan siswa membuat proses

belajar tidak menarik dan tidak efektif. Dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, yang membutuhkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis, siswa biasanya menunjukkan hasil belajar yang rendah di jenjang sekolah dasar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran ini membantu perkembangan siswa ditingkat sekolah dasar, terutama dalam hal komunikasi. Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, sehingga mempelajari bahasa berarti belajar berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kreativitas siswa. Empat keterampilan berbahasa utama dari struktur kurikulum: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Ali (2020) mengatakan bahwa keempat komponen ini saling berhubungan dan membantu menumbuhkan kemampuan berbahasa. Namun, pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan dan sulit. Untuk mengatasi hal ini, Nisa dkk (2024) menekankan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang kreatif sangat penting agar siswa tetap tertarik dan materi dapat disampaikan dengan baik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih sangat besar berpusat pada penyampaian materi dari guru ke siswa secara satu arah. Siswa sering kali hanya diminta membaca isi buku pelajaran tanpa variasi dalam pendekatan atau media pembelajaran. Rosmawati (2020) menemukan bahwa guru sering bergantung pada buku panduan tanpa mengguakan strategi dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Jumat, 15 November 2024, di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan, peneliti melaksanakan wawancara dengan salah satu guru kelas II. Dalam wawancara tersebut, guru

menyampaikan bahwa ia terkadang menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) dalam kegiatan belajar mengajar. Alasan utama pemilihan model ini adalah karena STAD dinilai mampu mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling membantu dan lebih memahami materi. Guru tersebut menganggap bahwa model STAD cukup efektif karena mampu meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, model ini dinilai dapat menimbulkan rasa percaya diri siswa karena mereka belajar dalam kelompok heterogen, yang mendorong terciptanya pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi dengan teman sebayanya. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan model STAD dikategorikan cukup baik, dimana siswa terlihat aktif dalam diskusi dan bekerja sama, tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya. Namun demikian, guru juga mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan model ini, seperti adanya siswa yang kurang aktif dalam diskusi serta beberapa siswa yang tidak fokus dan memilih untuk sibuk sendiri. Guru menduga hal tersebut terjadi karena jumlah siswa dalam satu kelas yang terlalu banyak. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa selama ini belum pernah mencoba menerapkan model pembelajaran lain selain STAD. Selain itu, guru juga mengungkapkan terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam penulisan dan pengucapan Bahasa Indonesia yang benar. Guru menyampaikan hal ini wajar terjadi karena sebagian siswa menggunakan Bahasa Madura sebagai bahasa sehari-hari, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Akibatnya, banyak siswa yang belum memahami dengan baik struktur kata, kalimat dan aturan dalam

Bahasa Indonesia, sehingga mengalami hambatan dalam menyusun runtut dan sesuai kaidah.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan pada hari Senin dan Selasa, 18 dan 19 November 2024. Hasil observasi menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah kesulitan siswa dalam keterampilan menulis, seperti menyusun kata-kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, dimana sekitar 85% atau 24 dari 28 siswa mengalami hambatan dalam memahami pelajaran. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rata – rata nilai kurang dari 70. Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil analisis nilai ulangan harian, wawancara dengan guru, serta pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selama pembelajaran, banyak siswa tampak kurang fokus; sebagian besar lebih memilih bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari total 28 siswa, hanya 10 siswa yang terlihat aktif mengikuti pembelajaran. Guru juga tampak kurang memperhatikan keterlibatan seluruh siswa secara menyeluruh, sehingga banyak dari mereka yang pasif selama proses belajar. Terutama siswa yang duduk dibagian paling belakang kelas cenderung lebih sering melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Guru menyatakan bahwa kendala tersebut dipengaruhi oleh jumlah siswa yang cukup banyak, sehingga menyulitkan dalam memberikan perhatian secara individual kepada setiap siswa. Selain itu, guru

juga mengungkapkan bahwa selama ini belum pernah mencoba menggunakan model pembelajaran lain selain model STAD. Temuan dari hasil observasi juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru belum sesuai dengan sintaks atau langkah – langkah dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD). Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang berpusat pada guru (*teacher- centered*), sehingga siswa hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar. Guru menyampaikan bahwa modul ajar yang di gunakan selama ini memang mencantumkan model STAD, namun dalam pelaksanaan dikelas, tahapan pembelajaran seperti pembentukan kelompok, presentasi hasil hingga kuis kelompok tidak dijalankan sebagaimana mestinya. Artinya, modul tersebut hanya secara administrative mencantumkan model kooperatif, tetapi belum diimplementasikan sesuai prinsip dan sintaks model tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan adanya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas II SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game*. Dari temuan permasalahan tersebut menjadi salah satu dasar penting dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* dalam penelitian ini. Model ini dinilai lebih sederhana, menyenangkan, dan mudah diterapkan dikelas rendah karena menggabungkan unsur permainan dan belajar. Model ini juga menekankan aktivitas penyusunan huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, dan kalimat menjadi paragraf, yang sangat relevan dengan keterampilan menulis Bahasa Indonesia yang menjadi fokus penelitian ini. Untuk mendukung kegiatan

tersebut, digunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva, yang dirancang untuk menampilkan kuis, gambar profesi, serta latihan menyusun kata dan kalimat dengan umpan balik langsung. Penggunaan multimedia diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menulis.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi selama proses belajar mengajar. Salah satu komponen yang berfungsi sebagai alat dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran, yang dapat mempermudah, yang dapat mempermudah dan membantu seorang pendidik menyampaikan informasi dan materi. Siswa mungkin lebih tertarik untuk belajar, lebih termotivasi, dan memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran mereka jika media pembelajaran digunakan. Menurut Wulandari dkk (2023) ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Dengan dukungan media dan model pembelajaran yang variatif dan tepat, akan mencapai tujuan pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman teknologi, semakin canggih, dengan perkembangan teknologi telah mengubah dunia dalam banyak bidang, termasuk bidang pendidikan. Dengan menggunakan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran seperti power point, modul digital, video tutorial, dan lain sebagainya adalah beberapa contohnya. Media yang dibuat ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, yang memudahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu.

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ditingkat dasar mencakup pengajaran materi dasar bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan praktis siswa dalam berbagai aspek berbahasa. Proses belajar yang

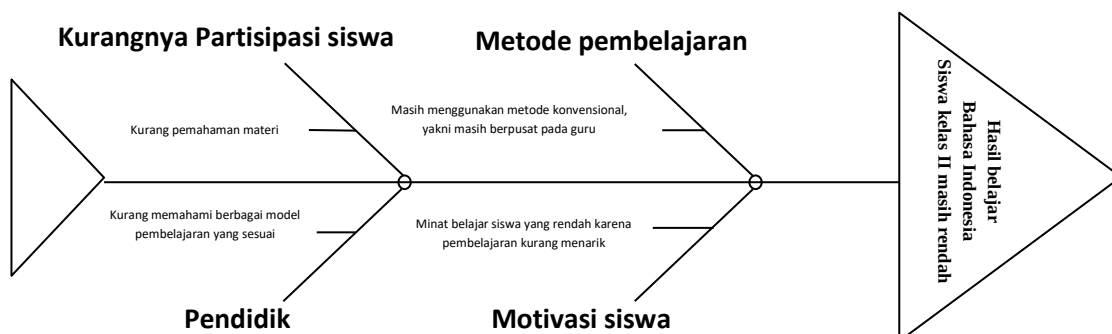
efektif bisa dilihat dan dinilai dari penguasaan keterampilan berbicara, membaca, menulis dan mendengarkan yang baik. Dengan banyaknya keterampilan bahasa yang disebutkan di atas, pendidik harus kreatif dalam memilih metode yang berfokus pada meningkatkan intensitas keterlibatan siswa secara efektif. Ini harus dilakukan agar pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada peserta didik. Pada dasarnya, pengembangan metode bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dimana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan memahami apa yang mereka pelajari, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dijelaskan dalam prinsip pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan komunikatif, pendapat tersebut dikemukakan oleh Oktaviani (2021). Hasil belajar dalam konteks ini mengacu pada kemampuan siswa dalam menguasai dan mengaplikasikan materi yang sesuai dengan kurikulum.

Menurut Sujiyono (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan seseorang telah belajar dan mengalami perubahan dalam tingkah laku pada orang tersebut, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Kualitas pembelajaran menjadi pengaruh hasil belajar. Apabila ketika pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan menarik maka hasil belajar akan tinggi. Begitu pula sebaliknya. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan 3 domain yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga domain tersebut masuk dalam ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif domain hasil belajar, pendapat tersebut dikutip pada Putra dkk (2024). Tujuan dari adanya hasil belajar tersebut untuk mengetahui sejauh mana proses

pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan secara untuk memberikan umpan balik kepada siswa mengenai perkembangan mereka.

Penerapan kombinasi antara model kooperatif tipe *Scramble game* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya merangsang keaktifan siswa dalam berdiskusi, bekerjasama, dan saling bertukar ide dalam kelompok, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial mereka. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe *Scramble game* tidak hanya membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pencapaian hasil belajar siswa secara menyeluruh. Sejalan dengan penelitian ini, Suprobowati dkk (2024) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pasca-tes dan pra-tes siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,019, yang berada dibawah ambang batas 0,05. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble game* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, akar-akar permasalahan yang memengaruhi rendahnya hasil belajar dapat dirangkum secara visual melalui diagram sebab-akibat (*Fishbone Diagram/ Ishikawa Diagram*) berikut:



Gambar 1.1 Diagram Sebab Akibat (*Ishwaka Diagram*)

Sumber : (Aristriyana & Ahmad Fauzi, 2023)

Penelitian yang mendukung kajian ini salah satunya dilakukan oleh Shelsabila dkk (2024). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata – rata skor *pretest* pada domain kognitif adalah 51,28, dan meningkat menjadi 76, 41 pada *posttest* setelah diterapkannya model tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perbaikan signifikan dalam kemampuan kognitif siswa. Di sisi lain, dalam domain afektif spiritual, nilai rata – rata siswa meningkat dari 79,21 menjadi 81,92. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *Scramble game* juga berkontribusi positif terhadap keterlibatan emosional dan spiritual siswa melalui penerapan metode ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model kooperatif tipe *scramble game* dapat memengaruhi hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Model kooperatif tipe *scramble game* yang menggabungkan pembelajaran kolaboratif dengan aktivitas menyusun huruf menjadi kata, kalimat dan paragraf dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang

aktif, menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, pendapat tersebut dikutip pada Denis dkk (2023). Selain meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, model ini mendorong pengembangan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi. Pengalaman belajar siswa diperkaya melalui interaksi antar teman sebaya, kerja sama tim, serta pemecahan masalah secara kritis dalam suasana yang kompetitif namun positif.

Penerapan model ini juga diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan Bahasa Indonesia siswa secara menyeluruh, mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, terutama dalam aspek keterampilan menulis. Untuk mendukung pelaksanaannya, media pembelajaran interaktif seperti multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi canva digunakan untuk menyajikan materi dan aktivitas belajar secara visual dan menarik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi dan media pembelajaran yang inovatif serta memberikan bukti empiris terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* berbantuan multimedia terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi pendidik dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Khususnya, model kooperatif tipe *Scramble game* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar ditingkat sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe scramble

game berbantuan multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe scramble game dengan berbantuan multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble game dengan berbantuan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan referensi bagi sekolah dalam merancang kebijakan pembelajaran yang mendorong inovasi dalam praktik mengajar.
- b. Memberikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan kompetensi pedagogik melalui penerapan model kooperatif tipe scramble game.
- c. Menjadi sumber informasi bagi calon pendidik atau peneliti lain yang tertarik pada pengaruh model pembelajaran inovatif disekolah.

1.5. Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih terfokus tidak keluar dari tujuan awal, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Sampel pada penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas II yang dibagi menjadi dua kelompok:

- a) Kelompok eksperimen: kelas II C, yang akan diberikan perlakuan langsung dalam bentuk pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *scramble game* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.
 - b) Kelompok kontrol: kelas II B, yang direncanakan untuk dipilih sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajarannya diperlakukan menggunakan model yang biasa guru gunakan, yakni model konvensional.
2. Fokus penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II dengan materi profesi yang terdapat pada bab VII semester II.
 3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi canva, yang difungsikan sebagai media interaktif berupa presentasi, kuis, serta digunakan dalam pembuatan kartu kata dan kalimat dalam kegiatan *Scramble game*.
 4. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis yang terdiri dari soal esai.

1.6. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa pengertian:

1. Hasil Belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Sujiyono, 2023). Pada penelitian ini berfokus pada ranah pengetahuan.
2. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan sesuai

kaidah yang benar, dan menjadi bekal penting dalam proses komunikasi siswa. Pada penelitian ini mengambil fokus pada materi pengenalan nama profesi.

3. Model Kooperatif tipe *Scramble game* merupakan suatu teknik yang menggabungkan unsur permainan dalam bentuk pengacakan kata, kalimat dan paragraf yang kemudian disusun kembali oleh siswa secara berkelompok untuk membangun pemahaman materi.
4. Multimedia merupakan gabungan berbagai media seperti teks, gambar, suara dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik. Dalam penelitian ini digunakan media interaktif berbasis aplikasi *Canva* yang memanfaatkan elemen multimedia seperti kuis, gambar profesi, dan latihan menyusun kata serta kalimat dengan umpan balik langsung untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menulis.